

SKRIPSI
***CYBER CRIME* DALAM PERSPEKTIF**
HUKUM PIDANA



**Disusun dan Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Syarat-syarat
Guna Mencapai Derajat Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Oleh:

AGUS TRI PRASETYO HARJOKO

NIM : C.100.050.118

FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara alamiah, manusia tidak mungkin dilepaskan dari kemajuan teknologi yang tujuannya adalah untuk memudahkan kehidupannya. Secara alamiah pula, manusia tidak mungkin dilepaskan dari hukum yang tujuannya adalah untuk menjaga eksistensi.¹ Pada awalnya, manusia berkomunikasi dengan bertatap muka secara langsung dan saling memberikan isyarat tertentu, kemudian berkembang dengan menggunakan suatu perpaduan kata-kata tertentu yang bisa dipahami satu sama lain.

Seiring perkembangan manusia dari waktu ke waktu, kebutuhan manusia akan informasi dan komunikasi semakin mendorong manusia untuk mencoba menemukan dan mengembangkan media komunikasi baru yang mutakhir, yang memberikan kemungkinan kepada manusia untuk mengadakan komunikasi dan penyebaran informasi secara cepat dan tepat. Dengan berjalannya proses penemuan dan pengembangan media komunikasi dan informasi kemudian menghadirkan sebuah teknologi yang dapat memperlancar arus komunikasi dan informasi tanpa terhalang oleh ruang, batas, jarak, dan waktu, serta dapat meningkatkan produktifitas serta efisiensi, yang kemudian dikenal dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

¹ Edmon Makarim. 2003. *Kompilasi Hukum Telematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hlm.VII

Dalam era informasi (*information age*), keberadaan suatu informasi menjadi suatu hal yang sangat penting bagi orang yang akan mencari suatu informasi tertentu yang sesuai dengan kebutuhannya, dan tidak kalah penting keakuratan data yang diperoleh menjadi suatu alasan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Dalam hal ini, TIK menjadi suatu media yang menjawab kebutuhan manusia akan pemenuhan suatu informasi dan komunikasi.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa manusia kepada suatu peradaban baru dengan struktur sosial dan tata nilai yang diatur sedemikian rupa. Dalam perkembangannya, telah ditemukan komputer sebagai suatu produk yang lahir dari teknologi informasi dan komunikasi.

Komputer, menurut Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada Pasal 1 butir 14, yaitu: suatu alat yang berguna untuk memproses data elektronik, magnetik, optik, atau sistem yang melaksanakan fungsi logika, aritmatika, dan penyimpanan.

Konvergensi antara teknologi telekomunikasi, media dan informatika menghadirkan suatu sarana baru yang disebut dengan internet.² Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari satu negara ke negara lain di seluruh dunia, di mana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari

² Ibid. hlm. 4

mulai statis hingga dinamis dan interaktif.³ Singkatnya internet merupakan suatu jaringan besar yang terbentuk dari jaringan-jaringan.⁴

Internet yang didefinisikan oleh the U.S Supreme Court sebagai “*international network of interconnected computers*”. Awalnya, digunakan untuk keperluan mewujudkan jaringan komputer dengan jangkauan yang luas. Pada tahun 1969 Departemen Pertahanan Amerika, U.S. *Defense Advanced Research Projects Agency* (DARPA) memutuskan untuk mengadakan riset tentang bagaimana caranya menghubungkan sejumlah komputer, yang selanjutnya dapat membentuk jaringan organik. Program riset ini dikenal dengan nama ARPANET. Pada tahun 1970, sudah lebih dari 10 komputer yang berhasil dihubungkan satu sama lain dan mereka bisa saling berkomunikasi dan membentuk sebuah jaringan.⁵

Keunggulan jaringan komputer tersebut membuat banyak pihak ikut bergabung. Dalam perkembangannya, ARPANET dipecah menjadi dua bagian sesuai dengan fungsinya masing-masing, yaitu: MILNET untuk kepentingan militer dan ARPANET untuk kepentingan Non Militer. Gabungan dari kedua jaringan tersebut kemudian disebut DARPA INTERNET yang kemudian lebih dikenal dengan nama INTERNET seperti yang kita kenal sekarang.⁶

³ Octa Haris. 2009. *Sejarah internet* dalam http://www.arsipegianto.tripod.com/sejarah_internet.pdf. hlm. 1 diakses pada hari Kamis tanggal 14 Mei 2009 jam 19.40 Wib.

⁴ I Made Wiryana. 2009. *Internet* dalam <http://www.idkf.bogor.net/linux-heboh/September%202001/internet-1-pengantar-internet.pdf>. diakses pada hari Kamis tanggal 14 Mei 2009 jam 20.30 Wib

⁵ Octa Haris. *Op. Cit.* hlm 1.

⁶ Rebintan Sulaiman. 2002. *Cybercrimes*. Jakarta: PT.Delta Citra Grafindo. Hlm. 1

Dengan internet manusia dapat melakukan aktivitas layaknya kehidupan di dunia nyata (*real life*), manusia dapat melakukan berbagai hal dan berbagai aktivitas di dunia internet, mulai dari hanya sekedar ngobrol, transaksi bisnis secara online, berbelanja di toko virtual, dan lain sebagainya. Internet seakan telah membentuk suatu realitas baru yang menjadikannya menciptakan suatu dunia baru, dengan demikian secara tidak sengaja membagi kehidupan ini menjadi dua, yaitu kehidupan di dunia nyata (*real life*) dan kehidupan di dunia maya (*virtual life*).

Hal tersebut diyakini oleh kebanyakan para pengguna internet (*netter*) sebagai suatu kehadiran alam baru yang tidak ada ketentuan hukumnya sama sekali, terlepas dari keberadaan sistem, dan terlepas dari keberadaan sistem hukum yang selama ini berlaku. Di mana karena tidak adanya suatu penguasaan tunggal yang mutlak dalam jaringan komputer maha besar (*gigantic network*).⁷

Dengan demikian, bahwa dunia maya yang dibangun melalui jaringan internet dapatlah membangun daya rangsang dan emosi yang besar bagi para penggunanya. Disatu sisi pengguna internet dapat memenuhi rasa keingintahuannya terhadap dunia maya, di sisi lain internet juga menghadirkan berbagai hal yang dapat menimbulkan efek positif maupun negatif bagi para penggunanya. Internet telah membangun sebuah dunia maya yang sebenarnya yaitu merupakan dunia tanpa batas serta dunia yang dapat dimasuki dan dimanfaatkan oleh siapa saja.

⁷ Edmon Makarim. *Op. Cit.* hlm.5

Layanan internet meliputi komunikasi langsung (*email, chat*), diskusi (*usenet, news, email, milis*) sumber daya informasi yang terdistribusi (*world wide wibe, gropher*) *remote login* dan lalu lintas file (*telnet, ftp*) dan aneka layanan lainnya, adapun layanan yang diberikan internet yang telah dikenal dan umum dilakukan antara lain:

1. *E-Commerce*;
2. *E-Banking*;
3. *E-Government*;
4. *E-Learning*;
5. *E-Library*;

Di Indonesia perkembangan teknologi informasi semakin pesat dan penggunaannya (*netter*) semakin meningkat. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan akan terjadinya suatu tindak pidana melalui dunia maya yang sering dikenal dengan nama *cyber crime*. Indonesia telah berusaha mengantisipasi tindak kejahatan tersebut dengan membuat berbagai peraturan perundang-undangan yang bertujuan untuk menjaga keamanan dari para pihak yang dapat menyalahgunakan kecanggihan teknologi internet tersebut.

Cyber crime, yang selanjutnya disingkat *CC*, merupakan salah satu sisi gelap dari kemajuan teknologi yang mempunyai dampak negatif yang sangat luas bagi seluruh bidang kehidupan modern saat ini.⁸ Kejahatan yang dikenal dengan nama *cyber crime* atau *computer crime* di Indonesia sebenarnya masih

⁸Barda Nawawi Arief. 2005. *Tindak Pidana Mayantara Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada. hlm. 1.

dapat ditangani dengan peraturan perundang-undangan pidana di Indonesia yang masih berlaku (KUHP, dsb), namun seringkali timbul pertanyaan mengenai relevansi pengaturan tersebut dengan jenis kejahatan yang berkembang sekarang.⁹

Suatu fakta bahwa sebagian besar sumber hukum Indonesia yang digunakan untuk menterjemahkan konsep *cyber crime* ini berasal dari luar negeri, dengan sistem hukum yang berbeda. Oleh karena itu menuntut kita untuk melakukan perbandingan dengan Negara-negara lain yang telah berpengalaman dalam pembuatan kebijakan dan hukum untuk *cyber crime*. Dengan demikian arah kebijaksanaan dari *cyber crime* dapat sesuai dengan kebutuhan sosial, budaya, dan kebiasaan yang berlaku di Indonesia.¹⁰

Selain sumber hukum Indonesia yang harus diperbaiki, aparat hukumnya juga harus mengetahui dan berkompeten dalam bidang informasi dan komunikasi ini. Dengan demikian antara hukum dan aparat hukum dapat saling melengkapi, serta tidak terjadi kepincangan, peraturan perundang-undangan yang baik harus didukung dengan adanya aparatur yang baik pula, dengan demikian dapat menekan tindak kejahatan yang ada di Indonesia pada umumnya dan di dunia maya pada khususnya.

Di satu sisi, Indonesia memiliki generasi muda yang cerdas dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi, generasi muda ini mampu melakukan berbagai terobosan yang luar biasa, di sisi lain dapat kita lihat pula

⁹ Edmon Makarim. *Op. Cit.* hlm 386

¹⁰ Ibid. hlm. 387

berbagai hal yang buruk dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi tersebut. Masalah dunia maya merupakan suatu medan ujian baik bagi aparat penegak maupun bagi wakil rakyat yang seharusnya dapat membuat suatu peraturan yang membatasi ruang gerak dari kejahatan dunia maya tersebut tanpa membatasi ide serta kreativitas para pengguna internet.

Di Indonesia banyak kasus yang berkaitan dengan kejahatan dunia maya (*cyber crime*). Menurut Anggota Badan Reserse Kriminal kepolisian RI Direktorat II Ekonomi dan Khusus Unit V Infotek-Cyber Crime Komisaris Polisi Idam Wasiadi, dikatakan bahwa pada tahun 2004 kejahatan *carding* mencapai 177 dari 192 kasus kejahatan dunia maya. Tahun sebelumnya (2002 dan 2003) kejahatan *carding* 145 dari 153 kasus kejahatan dunia maya. Angka tersebut dipastikan akan mengalami peningkatan pada tahun-tahun berikutnya. Kenyataan ini dibenarkan oleh ahli telematika Roy Suryo Notodiprojo, bahkan pelakunya sebagian besar adalah mahasiswa. Palsunya, 48 persen pengguna internet adalah berkisar umur 22 tahun sampai umur 25 tahun, yang mana kebanyakan dari mereka adalah mahasiswa.¹¹

Masalah lika-liku dunia teknologi informasi dan komunikasi yang menyangkut berbagai aspek perlu pemikiran yang lebih. Bukan hanya dalam aspek hukum, tetapi juga dalam aspek teknologi, aspek bisnis, moral, dan budaya. Oleh karena itu dengan pemikiran yang mendalam diharapkan dapat membatasi gerak dari kejahatan dunia maya tersebut.

¹¹ Rm_danardono@yahoo.de. 2005. *Indonesia Peringkat Pertama Pelaku Kejahatan Internet*. dalam <http://www.apakabar.ws/forums/viewtopic.php?f=1&t=t29697&start=0>. diakses pada Sabtu, 25 April 2009 jam 11.22wib

Berdasarkan latar belakang yang penulis sampaikan di atas, menarik minat penulis untuk mengetahui lebih dalam mengenai kendala yuridis yang dihadapi aparat penegak hukum dalam menangani tindak kejahatan dunia maya. Adapun judul penelitian ini adalah: “*Cyber Crime* Dalam Perspektif Hukum Pidana”.

B. Pembatasan Masalah dan Perumusan Masalah

1. Pembatasan Masalah

Agar penulisan skripsi ini mengarah pada pembahasan yang diharapkan dan terfokus pada pokok permasalahan yang ditentukan, serta tidak terjadi pengertian yang kabur karena ruang lingkupnya yang terlalu luas, maka perlu adanya pembatasan masalah.

Penelitian ini akan dibatasi pada aspek hukum *cyber crime* dan praktik penyidikan terhadap kasus kejahatan dunia maya yang terjadi di wilayah hukum Poltabes Surakarta dan Polda Yogyakarta.

2. Perumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang di atas, maka guna mendukung efektivitas penegakan hukum dalam bidang kasus-kasus kejahatan dunia maya (*cyber crime*), dengan demikian dapat dirumuskan masalahnya yaitu:

- a) Bagaimana bentuk-bentuk tindak pidana atau kejahatan di dunia maya (*cyber crime*) dalam hukum positif Indonesia?
- b) Apa kendala-kendala yuridis dan empiris yang dihadapi oleh penyidik dalam menangani *cyber crime*?
- c) Apakah upaya yang sudah dilakukan oleh penyidik untuk mengatasi masalah-masalah yang terkait dengan penyidikan dalam *cyber crime*?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian penulisan hukum ini memiliki berapa tujuan seperti berikut.

- a) Mengetahui bentuk-bentuk tindak pidana atau kejahatan di dunia maya (*cyber crime*).
- b) Mengetahui kendala-kendala yuridis dan empiris yang dihadapi oleh penyidik dalam menangani *cyber crime*.
- c) Mengetahui upaya-upaya yang dilakukan para perangkat hukum untuk mengatasi masalah yang terkait dengan proses penyidikan dalam tindak pidana *cyber crime*.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan akan dapat memberikan manfaat, baik manfaat objektif maupun manfaat subjektif, sebagai berikut:

a. Manfaat Objektif

Manfaat objektif dari penelitian ini adalah mengetahui kendala-kendala yuridis dan empiris yang dihadapi oleh aparat penyidik di Indonesia dalam menangani *cyber crime*, sehingga diharapkan akan memberikan tambahan pengetahuan ilmu hukum bagi aparat penegak hukum khususnya penyidik, dan masyarakat.

b. Manfaat Subjektif

Manfaat subjektif dari penelitian ini adalah sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi penulis mengenai hukum pidana, serta untuk memenuhi syarat guna mencapai derajat sarjana pada Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta.

D. Kerangka Pemikiran

Kejahatan dunia maya atau yang sering disebut dengan istilah *Cyber crime* adalah jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi dan komunikasi tanpa batas, serta memiliki sebuah karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan tingkat keamanan yang tinggi, dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pelanggan internet.

Cyber crime dirumuskan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan perangkat komputer sebagai sarana/alat untuk memperoleh keuntungan atau tidak, akan tetapi dengan merugikan pihak lain. Secara ringkas *cyber crime* didefinisikan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer yang canggih.

Menurut Anthony Fajri, *cyber crime* yaitu suatu kejahatan di mana tindak kejahatan hanya dapat dilakukan dengan menggunakan media teknologi *cyber* dan terjadi di dunia *cyber*.¹² Dengan demikian menurut definisi tersebut, syarat suatu kejahatan dapat disebut sebagai kejahatan dunia maya (*cyber crime*) adalah kejahatan dilakukan di dunia maya dan menggunakan media yang dapat digunakan untuk masuk di dunia maya tersebut.

Berdasarkan beberapa literatur, *cyber crime* memiliki beberapa karakter yang khas dibandingkan dengan kejahatan konvensional/kejahatan warungan, antara lain:¹³

1. Perbuatan yang dilakukan secara ilegal.
2. Perbuatan tersebut dilakukan menggunakan media yang dapat dihubungkan dengan jaringan telekomunikasi dan/atau internet.
3. Perbuatan tersebut mengakibatkan suatu kerugian yang sangat besar dibandingkan dengan kejahatan konvensional/warungan.
4. Pelakunya adalah orang yang menguasai sistem jaringan dengan sangat baik.
5. Perbuatan dilakukan secara transnasional.
6. Pelakunya sangat sulit ditemukan.

¹² Anthony Fajri. 2009. *cyber crime*, dalam <http://students.ee.itb.ac.id/fajri/publication> diakses pada tanggal 29 April 2009 jam 19:58 wib.

¹³ Ary Juliano Gema. Op. Cit. hlm. 3-4

Hukum pidana diharapkan dapat berkembang sesuai dengan perkembangan zaman yang memicu perkembangan teknologi. Untuk itu kemajuan teknologi yang pesat, harus didukung dengan perkembangan hukum yang dapat mengimbangi lajunya perkembangan teknologi tersebut.

Menurut Moeljatno, hukum pidana adalah bagian dari keseluruhan hukum yang berlaku di suatu negara yang mengadakan dasar-dasar dan aturan-aturan untuk:¹⁴

1. Menentukan perbuatan-perbuatan mana yang tidak boleh dilakukan, yang dilarang, dengan disertai ancaman atau sanksi yang berupa pidana tertentu bagi yang telah melanggar larangan tersebut;
2. Menentukan kapan dan dalam hal apa kepada mereka yang telah melanggar larangan-larangan itu dapat dikenakan atau dijatuhi sanksi pidana sebagaimana yang telah diancamkan.
3. Menentukan dengan cara bagaimana pengenaan pidana itu dapat dilaksanakan apabila ada orang yang disangka telah melanggar larangan tersebut.

Menurut C. S. T. Kansil, hukum pidana adalah peraturan atau hukum yang mengatur tentang pelanggaran-pelanggaran dan kejahatan-kejahatan terhadap kepentingan umum, dan bagi pelanggarnya diancam dengan hukuman yang merupakan suatu penderitaan dan siksaan dengan tujuan untuk menimbulkan efek jera pada penerima sanksi tersebut.¹⁵

Mengenai penentuan suatu perbuatan pidana, hukum Indonesia menganut asas legalitas yakni suatu perbuatan tidak dapat dihukum selain atas

¹⁴ Moeljatno. 1993, *Asas-asas Hukum Pidana*, Rieneka Cipta, Jakarta, Hlm 1. dalam 'Sudaryono. Natangasa Surbakti. 2005. Buku Pegangan Kuliah Hukum Pidana, Surakarta: Fakultas Hukum UMS. hlm 18.

¹⁵ C.S.T. Kansil. 1989. *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. hlm. 257.

kekuatan aturan pidana dalam undang-undang, yang diadakan sebelum perbuatan itu terjadi (Pasal 1 ayat (1) KUHP).

Hal ini dirumuskan oleh Anselm Von Feuderbach sebagai berikut:

“ Nulla Poena Sinelege

Nulla Poena sine crimine

Nullum crimen sine poena legali “

Artinya:

“Tidak ada hukuman, kalau tidak ada undang-undang

Tidak ada hukuman, kalau tak ada kejahatan

Tidak ada kejahatan, kalau tidak ada hukuman yang berdasarkan undang- undang”.¹⁶

Setelah kita tahu tentang definisi hukum pidana, sekarang kita akan membahas seluk beluk tentang teknologi informasi. Teknologi informasi ini tidak lepas dari adanya data, lebih lanjut sebagaimana dinyatakan oleh Turban, Rainer, dan Potter:¹⁷ Data bersifat fakta-fakta mentah atau uraian-uraian dasar

¹⁶ Ibid. hlm. 276.

¹⁷ Turban, Rainer dan Potter. Intruduction to information technology. Edmon makarim, kompilasi hukum telematika.hlm 31.(terjemahan bebas) *“Data are raw facts or elementary descriptions of things, events, activities, transactions that are captured, recorded, stored, and classified, but not organized to convey any specific meaning, examples of data would include grade point averages, bank balance, or the number of hours employees worked in a pay period”*.

jenis hal, kejadian, aktivitas, transaksi-transaksi, yang ditangkap, direkam, disimpan, dan digolongkan, tetapi tidak untuk menyampaikan setiap maksud. Contohnya dari data yang akan dimasukan kedalamnya rata-rata titik kelas, saldo bank, atau banyaknya karyawan jam bekerja disuatu periode upah.

Definisi dari informasi menurut Turban, Rainer, dan Potter adalah:¹⁸

Suatu koleksi fakta-fakta (data) terorganisir dengan cara yang sama dan bersifat penuh arti kepada seorang penerima. Sebagai contoh, jika kita memasukan nama siswa dengan menyebut rata-rata titik kelas, pelanggan menyebut dengan saldo bank, dan gaji karyawan dengan jam dikerjakan, kita ingin mempunyai informasi yang bermanfaat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa suatu informasi bersumber dari data yang telah diproses dengan sedemikian rupa. Dalam UU No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik telah dijelaskan dalam Pasal 1 angka 1 bahwa informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk di dalamnya tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *elektronik data interchange* (EDI), surat elektronik (*elektronik mail*), telegram, teleks, *telecopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah sedemikian rupa yang memiliki arti atau dapat diartikan oleh orang yang mampu memahaminya.

¹⁸ Ibid. hlm.31. “*Information is a collection of facts (data) organized in same manner so that they are meaningful to a recipient for example, if we include student names with grade point averages, customer names with bank balance, and employee wages with hours worked, we would have useful information*”.

Semua data/informasi yang telah diolah secara elektronik pasti akan di simpan dalam media penyimpanan secara elektronik pula yang sering disebut sebagai dokumen elektronik.

Dalam Pasal 1 angka 4 UU no. 11 tahun 2008 tentang ITE telah dijelaskan bahwa dokumen elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna/arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahami.

E. Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:¹⁹

1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah yuridis empiris. Pendekatan ini mengkaji konsep normatif atau yuridis mengenai proses dan prosedur penyidikan tindak pidana kejahatan dunia maya (*cyber crime*) oleh penyidik Polri sesuai dengan peraturan perundang-

¹⁹ Sutrisno Hadi. 1979. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: UGM Press.hlm.23. “Metode adalah suatu cara yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan dengan menggunakan alat-alat tertentu. Penelitian adalah suatu usaha menemukan, mengembangkan dan menguji suatu pengetahuan, usaha dimana dilakukan dengan menggunakan metode-metode tertentu”.

undangan yang berlaku dan pelaksanaannya di masyarakat, khususnya di lingkungan Poltabes Surakarta dan Polda Yogyakarta.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif,²⁰ yaitu untuk memberikan gambaran selengkap-lengkapannya mengenai proses dan prosedur penyidikan pelaku tindak pidana kejahatan dunia maya (*cyber crime*) oleh aparat Polri maupun dasar penyidik melakukan penyidikan baik secara yuridis maupun empirisnya.

3. Jenis Data

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan sumber data sebagai berikut.

a. Data Primer

Data primer diperoleh penulis dari objek penelitian secara langsung yakni di wilayah hukum Poltabes Surakarta.

b. Data sekunder

Data sekunder berupa bahan-bahan pustaka yang terdiri dari:

1) Bahan hukum primer, meliputi:

a) Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP)

²⁰ Bambang Sungono. 1997. *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. Hlm. 35. “*Penelitian deskriptif pada umumnya bertujuan untuk mendiskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat terhadap suatu populasi atau daerah tertentu, mengenai sifat-sifat, karakteristik atau factor-faktor tertentu*”

- b) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana.
 - c) Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi.
 - d) Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia.
 - e) Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
 - f) Rancangan Peraturan Per-Undang-undangan KUHP
 - g) Rancangan Peraturan Per-Undang-undangan KUHP
 - h) Peraturan Perundang-undangan lainnya yang terkait dengan pengaturan dunia maya (*cyber space*)
- 2) Bahan Hukum Sekunder, meliputi literatur-literatur yang terkait dengan tindak pidana dunia maya (*cyber crime*).

4. Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dimaksud di atas digunakan teknik sebagai berikut:

a. Studi Kepustakaan (*library research*)

Dilakukan dengan mencari, mencatat, menginventarisasi, menganalisis, dan mempelajari data-data yang berupa bahan-bahan pustaka.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan aparat kepolisian, yang berpengalaman dalam menangani kasus kejahatan dunia maya (*cyber crime*) atau setidaknya mengetahui tahapan dalam proses penyidikan kasus kejahatan dunia maya (*cyber crime*) wilayah hukum Poltabes Surakarta dan Polda Yogyakarta.

5. Metode Analisis Data

Setelah data terkumpul kemudian dianalisa menggunakan metode analisis kualitatif. Menurut Winarno Surakhmad, analisis kualitatif adalah suatu analisa yang memahami kebenaran yang diperoleh dari hasil penelitian dan jawaban-jawaban responden untuk dicari hubungan antara satu dengan yang lain, kemudian disusun secara sistematis.²¹ Dengan demikian, data yuridis yang didapatkan serta data empiris dari hasil penelitian akan dianalisis sedemikian rupa, kemudian dapat disimpulkan dengan metode induktif. Artinya dengan meneliti terhadap sebagian kecil kasus *cyber crime* untuk menyimpulkan *cyber crime* pada umumnya.

F. Sistematika Skripsi

Penyusunan skripsi ini dibagi dalam empat bab.

²¹ Winarno Surakhmad. 1988. *Paper, Skripsi, Thesis, Disertasi*. Bandung : Tarsito. Hlm. 16.

Bab I berisi pendahuluan, yang mencakup latar belakang permasalahan, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika skripsi.

Bab II berisi tinjauan pustaka, terdiri dari tiga sub bab, yang mencakup tinjauan umum tentang hukum pidana, tinjauan umum tentang penyidikan dalam perkara pidana dan tinjauan umum tentang kejahatan dunia maya (*cyber crime*),

Bab III berisi hasil penelitian dan analisis data, bentuk-bentuk kejahatan dunia maya (*cyber crime*) dalam hukum positif Indonesia, penyidikan *cyber crime*, kendala yuridis dan empiris yang dihadapi penyidik dalam menangani kasus kejahatan dunia maya (*cyber crime*) dan upaya yang sudah dilakukan oleh penyidik untuk mengatasi masalah-masalah yang terkait dengan penyidikan dalam tindak pidana *cyber crime*, wilayah hukum Polda Yogyakarta.

Bab IV berisi penutup yang mencakup simpulan dan saran.